RUINE

Un supplément d'univers pour Millevaux

Version brouillon (octobre 2020)

SOMMAIRE

RÉFÉRENCES

Filmographie : La Route

Bibliographie : Robert Merle (Malville)

http://lesurvivaliste.blogspot.fr/

INTRO

Faire une grille de lecture /sommaire

Chapitre / contenu / ce qui est indispensable / ce que le chapitre permet d'approfondir / la couleur que ça donne au jeu (gritty, épique...). Approche microcosme.

warning les livres d'univers n'ont pas prétention au réalisme

RUINES

un portique écotaxe

Type de ruines : calvaire, ermitage, fosse à charbon de bois, four à pain, four à charbon de bois, pierres levées, surpermarché, maison, boutique, bureaux, hangars, ferme (faire du close to home sauce millevaux)

J'aurais trop aimé qu'on croise un vieux reste d'arrêt de bus tout moisi sur le bord de la route, avec un bout de carte presqu'illisible, mais pas tout à fait :D ! (et un squelette un peu trop récent assis sur le banc...)

La propension qu'ont les choses à rouiller et à se dévisser et se disjoindre plus qu'elles ne devraient

l'horloge d'un clocher qui dépasse de terre

de vieilles ZAD corrompues qui s'étendent au fur et à mesure

La société actuelle correspond à 200-500 esclaves énergétiques par personne

Retrouver dans les rayons des troncs coupés des traces de l'Âge d'Or et de C-Day

La catastrophologie, étude des prémisses de Millevaux

Décrépitude, désagrégation, effritement, effondrement, lèpre, gangrène, corruption, chute, décadence
dislocation
dégringolade
Lambeaux

Des drones tueurs tapis dans la forêt, couverts de mousse et de lianes, qui attaquent on ne sait pourquoi

La langue dorée : la langue de l'âge d'or

DÉCORS & AMBIANCES

Embouteillage piégé dans la forêt

Un symbole toxique crâne avec un lol sur le front

jésus crucifié à un arbre

Mines antipersonnels et bombes oubliées sous la terre.

Un arbre avec un panneau de basket

Au détour de cette forêt... Les choses sont devenues étranges... Au-dessus de ma tête, frondaisons, ombre noire. Un loup pendu à une arbre.

décharges sauvages

Un tertre

Le son de l'hallali

Batailles dans la foret

un livre ou un recueil d'idées pour jouer Faunepeste, le moment où Millevaux se déclare

La forêt de câbles

les murs lépreux

« Que Dieu bénisse votre congélo et votre mamie qui est dedans ! »

des assemblages de fourchettes aux portes des maisons pour entendre arriver les intrus

Beaucoup de vestiges sont enterres car le niveau du sol a monté

le graal, c'est retrouver l'abri autonome d'un survivaliste de l'âge d'or

« Et que Dieu nous quicksave tous »

tempête de déchets

Le vieux, Jésus cuit et l'esprit chou

Notre dame de la déchetterie

nom de lieu : Vauleau, Vautorte, Pleugrotte, Millefourches, La Pissotte

de grands vols de sacs plastiques dans le ciel

De grands portraits de dictateurs du temps jadis

Des monticules de téléphones portables

Un lustre en robe de mariée

Des affiches avec des portraits de personnes et de chats disparus

Des vieilles affiches d'élection plaquées sur les arbres

un arbre où sont cloués des dizaines de paires de chaussures de différentes tailles. Les reliques de victimes d'un tueur en série ?

Les horloges indiquent des heures officielles, complément décalées par rapport à l'heure solaire

des toilettes de chantier

Un arbre couvert de masques faciaux

BÂTIMENTS

Bunkers, abris antiatomiques, usines désaffectées, écoles, lycées, hôpitaux, asiles psychiatriques, prisons, cimetières

Dans les tavernes, il n'y a pas de table et les gens pissent contre un des murs

Les anciens châteaux sont particulièrement prisés comme refuges

Les horlas comme les brigands investissent des maisons hantées et y allument des lumières pour y attirer leurs victimes qui viendraient demander abri.

PERSONNAGES

"[[[Idée alternative : et si on rédigeait avec le même plan que les scenarii ?]]]

Présentation du monde
les carrières (1 PJ/ une carrière). Faire des grades ? (Serf / paysan libre / propriétaire terrien / Seigneur). Classer les professions par Urbain / rural / forestier ; sédentaire / nomade

Guide de RP :
* moralité
* religion
* gestion des ressources
* sexualité (pas de tabous sur l'homosexualité, la polygamie. Mais adultère condamné)
gestion des risques
gestion de l'amnésie
gestion du but (arcs narratifs, etc...)
Création de personnage
Équipement : donner un tarif pour chaque type, et rapidos quelques exemples, mais pas de liste. Expliquer que les équipements « spéciaux » ou « exotiques » sont à la discrétion du meneur.

Jouer en équipe :
Etude comparée du jeu en équipe et du jeu PvP
"
"voulez-vous jouer des personnages soudés dans une équipe, ou juste un ramassis de gros stand-alone psychopathes""? Non pas que je veuille empêcher le second trip, si il y en a à qui ça plait. Mais ça peut être bien de briefer un peu les joueurs, et leur vanter les mérites de la première formule. Car le PvP tue l'horreur, et je veux que les joueurs se laissent tenter par l'expérience horrifique. Et j'aimerais que les persos aient un instinct de survie fort, qui les pousse à faire des compromis, à être généreux sans être naïfs, à se battre pour se défendre plutôt que par pur amour du chaos. Et ça, plus encore qu'une éventuelle morale, c'est l'instinct de survie qui le détermine. La partie de samedi est partie en couille, parce qu'au moins la moitié des PJs n'avaient ni instinct de groupe, ni instinct de survie.

Laïs sur l'instinct de groupe / instinct de survie. Suggestion de concept de groupe / de motivations pour la survie.

Proposer aussi un éloge du PVP
"
En cours de jeu, même si les joueurs incarnent des prétirés, j'évite de leur dire quelles décisions ils devraient prendre pour jouer leur personnage dans la cohérence de leur rôle. Je laisse les joueurs s'approprier leur personnage et tisser leur propre cohérence. Je me garde ainsi la possibilité d'être surpris (si je ne suis pas surpris en maîtrisant, je ne m'amuse pas), et surtout en laissant un maximum de libre arbitre aux joueurs, je limite la possibilité qu'ils rejettent le mode victime.

"Les deux centimes de Michel poupard :
Je commence à avancer dans la jungle des Millevaux. En fait, les principes de base sont simples à définir, même si la notion de scénario pour cet univers est bien particulière, certains fondamentaux restent les mêmes. (Et à ce niveau i lest évident que les histoires qui ""marchent"" pour ton univers sont exactement les mêmes pour d'autres, à commencer par celui de Summerland - qui en est très proche).

Les bases pour des héros qui vivent dans une forêt hostile sont simples, (et fort réduites) :

_ Soit les personnages sont sédentaires, dans ce cas, des difficultés se produisent dans leur communauté, (ou des menaces pèsent sur leur communauté toute entière), qui mettent sa survie en question. Les pj doivent donc résoudre la situation, soit en développant une stratégie, (la recherche d'un remède à une épidémie par exemple, ou l'opposition entre deux prétendants au poste de chef - dans ce dernier cas, ils serviront de juges, d'arbitres ou de témoins à ce conflit, et la difficulté viendra du fait qu'un des protagonistes, (ou même les deux), va tricher pour obtenir la victoire), soir en étant mis devant le fait accomplis : Une catastrophe naturelle, une attaque du village par un monstre ou un clan ennemi. Des événements encore plus étranges, comme l'arrivée d'un comando américain par la voie des airs ou la transformation progressive des villageois en créatures aquatiques, peuvent aussi se produire.

_ Soit les personnages sont des nomades, et les raisons de leur errance sont nombreuses. Ils sont sans doutes membre d'une tribue de chasseurs ceuilleurs itiniréante, ou ils sont sortis de leur village pour une raison précise, (la recherche de remédes, de vivres ou un banissement), et ils se sont perdus dans la forêt. Ici aussi, toutes les rencontres - bonnes ou mauvaises - sont possibles. Les pj peuvent aussi découvrir les ruines d'une ancienne cité, (avec ce que cela comporte de dangers, de loot et de gardiens tentaculaires qui vont avec). Ils peuvent tomber par hasard sur un lieu qui est en fait encore habité, (comme une cité souteraine par exemple). Mais l'endroit se réévélera très déplaisant. Ses habitants sont des robots à la programatioçn défectueuse ou des humains qui ont dégénérés, au points d'êtres devenus moches et canibales.

_ Enfin, il reste l'option de la ""mission"". Par exemple, les pj coulent des jours heureux à élever des chèvres dans une vallée paumée quand une personne étrangére à leur communauté les engage pour la conduire jusqu'à un endroit ""interdit"" dans les montagnes où elle pourra contacter le monde extérieur à la forêt. et bien sûr, cette expédition se fera dans des conditions périlleuses.

Voila, le tour est fait. note qu'il est bien difficile d'établir un ""véritable"" scénario dans un univers aussi mouvant et où les neuf dixième des événements se résument à des enchainement d'improvisation entre les joueurs. Le seul principe qui tienne la route est celui que tu utilise : Celui des ""spots"". Une unité de lieu et d'événement, c'est tout ce qu'il est possible de faire, les héros vont ensuite enchainer les lieux où il se passe quelques chose au grés des décisions - parfois à contretemps - des joueurs. Cette méthode ressemble à celle du bac à sable, mais avec de petites différences, elle s'apparente aussi à celle que j'utilise avec Story Bones, (ce jeu divise les actions en ""scènes"", exactement comme au cinéma, (mais là, le passage d'une scène à une autre se fait d'une façon linéaire, et la plupart des compteurs des personnages sont remis à 0 entre deux scnènes). Le découpage d'action des Millevaux rapelle plus l'aproche de la comédia d'el arte que celle d'un feuillton télé. En clair, le mj dit aux joueurs : Voila la première scéne : Vous êtes dans tel lieu, à telle heure et il se passe ça, pour le texte et les détails, je vous laisse improviser...

Je précise que cette façon de faire est déjà présente dans des jeux de rôle datant des années 802-90, (en particulier ceux qui étaient gérés par correspondance, ou les premiers rpg vidéo - c'est le mode de fronctionnement des vieux Final Fantasy et autres Dragonquest). C'est aussi la méthode utilisée dans Ambre, (les personnages peuvent virtuellement y faire n'importe quoi, n'importe où, et dans n'importe quel ordre).

Le plus simple est d'utilser un ""truc"" déjà vu dans des donjons ,(où même dans MEGA - oui, en 1984) : Uiliser une fiche horraire pour chaque spot. Il suffit de décrire l'intrigue générale, de définir Trois spots, (c'est plus qu'assez - dans la partie que nous avons joués à Rennes, il n'y en avait que deux), et de décider de la chronologie des événements qui se déroulents, (parfois simultanément), dans les différents spots suivant les heures de la journée. Il suffit de distinguer les événements que les pj pouront modifier de ceux qui se dérouleront, quoi qu'il arrive, (tout comme dans les opéras de Wagner où les héros s'agitent beaucoup sans réusssir à empécher la chute des dieux et finissent par mourir la gueule ouverte sans rien pouvoir y faire - mais avec la satisfaction de diparaire avec classe et en musique). Il reste quand même un point épineux : La conérence, (et la continuité de l'univers). Il faut quand même que les personnages gardent des traces des événements, (surtout de ceux qu'ils ont subits), et que la remise au point de départ des compteurs en subisse les effets. Il faut aussi que la destruction, (ou au contraire l'avénement), du boss de fin aie des effets sur la suite de l'histoire et sur l'ambiance de la région où évoluent les héros.Cela s'appelle un métaplot chez les gents qui se la pètent. "

Un mec qui fait semblant de discuter avec quelqu'un avec son téléphone portable alors qu'il n'a ni batterie ni réseau

Quelqu'un qui possède des stocks de médoc et les revend à prix d'or, se faisant son beurre sur les mourants

Une vieille avec un caddie plein de fumier

Un gars ne suporte plus les cris d'un bébé de la communauté et veut le calmer à coups de hache

Une seigneure de guerre cruelle demande à des parents de lui prêter leur bébé pour jouer avec en fait elle veut appuyer sur leur fontanelle

Un seigneur obèse qui exige des oisillons pour se torcher

métier : plumassier (récolteur de plumes)

Prénoms / patronymes :

Fanchetrouille, Capitaine Brochet, Teurgoule, Hurlevent, Heurtebise, Cachemitre, Claquedent, Chassepot, Saint-Cul, Xaintrailles, Pissenlitre, Hurepoix, Gueulechâtre, Crèvecoeur, Euthanasia, Amnesia, Janvier, Lantier
Yvette Trognechou
Gorge
Huldegarde
Pissemouillé
Toxoplasmo
Véroline
Chandelours
Sercoeur
Germinie, Germinal
Pustelle
Tourtetrogne
Sourdoreille
Peliot
Scarabouse
Ratiboise
Julotte, Ravage
Brameloup
prénom : Martre
Écheveuille
Grignoble
On retrouve beaucoup d'enfants abandonnés à qui on donne des noms de famille comme Delaporte ou Dutronc ou Trouvé
Ophélore
la malbossue
prénom : Lys
Crevrogne
Rabouillière

Ne jamais faire confiance à un prêtre ou un pasteur qui s'est ordonné tout seul.

Un colporteur qui vend des pièces de théâtre

Celui qui pense avoir une armée de playmobils qui le protègent.

un guide dans un fauteuil roulant un peu cross, un guide aveugle...

Une femme dont la famille a été génocidée et qui recherche les criminels de guerre pour leur offrir de l'or en échange de leur faire déposer les armes

SURVIE

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort

Primo la préparation mentale. Des hommes sûrs, les meilleurs outils, de bons augures, le savoir du terrain. L'art délicat d'abattre un arbre

Dans cette mer d'arbres, plus aucun repère. La boussole ne trouve plus le nord. Tout est si étranger et familier en même temps. Perdus !

Faire devant les autres ou s'éloigner dans l'intimité et les dangers de ce bois ? Entre ces deux risques, que choisir ? Le dilemme du caca.

De l'arbre et du feu. Branches, flammes et fumée, semblables. Des vertus du charbon de bois. Plaisir de démiurge à souffler sur les braises.

Armures en pièces, cuirasse en cèdre calciné, lassos en racines. Le bois des casques et des fusils décorés comme des dentelles de mort.

Un crâne sur une feuille de chêne, sur une épée et une hache entrecroisée, sur une perle de sang. Sans peur. C'était le blason des Valensac.

Il s'en trouve des corps pourris dans le sol, des chenilles qui tissent des fils pour passer de feuille en feuille, charniers et merveilles.

Les arts martiaux Millevaliens font partie des choses qui seront sans doute intégrées dans le système. A finaliser sous forme de traits, sans doute.

Faire des recherches sur christophe knight, qui a vecu 27 ans dans les bois

racines de résineux pour coudre

Courir à s'en rompre les jambes. Boire du sang. Manger des yeux. Tuer sa bien-aimée. Brûler des merveilles. Ces choix qu'imposent la faim.

Trouver de l'eau pure. Trouver des végétaux comestibles. Trouver des protéines comestibles. Se protéger du froid. Se protéger des maladies.

Syndrome du survivant

Peut-on survivre en restant moral ?

Millevaux nous rendra-t-il plus fort ?

"Ce qui compte, c'est moins faire des jets de Corps que de mettre en scène des évènements liés à la rudesse des évènements.
→ choix qu'impose la faim
→ danger du froid
→ attaque dans l'obscurité, etc."

"Techniques de survie : se concentrer moins sur les moyens que la fin.
Les 10 commandements de la survie ?
1- trouver de l'eau pure
2- trouver des végétaux comestibles
3- trouver des protéines comestibles (solutions du cannibalisme ? Le cannibalisme rend fou ? Moins pour des raisons biochimiques que par le bouleversement moral qu'il engendre : addiction à la chair humaine ?
Manger uniquement de la chair humaine n'est pas la solution : apports déséquilibrés + coût calorifique de la chasse à l'humain, qui n'est pas un gibier si facile que ça à attraper...

4- se protéger du froid
5- se protéger des maladies
6- se prémunir des menaces occultes
7- se prémunir des prédateurs
8- se prémunir des autres humains
9- se prémunir de soi-même
10- se prémunir des parasites"

Rien n'est sacré. Les personnages de Millevaux sont plus attachants une fois morts que vivants.

"des armadas de chasseurs qui commettent des massacres, des gardes-chasses qui poursuivent des braconniers à mort, une économie axée sur la chasse, une ruée vers l'or de la chasse"

Permaculture et forêts comestibles

L'odeur de fumée. Le charbon de bois. Les troncs noirs. Les pleurs. La chair brûlée des hommes. Ici aussi, le feu avait laissé sa marque.

Politique de la terre brûlée

Ils prennent la mémoire dans leurs collets. Achèvent le seigneur à l'agonie. Piègent la civilisation dans des fosses. Braconniers du futur.

Se promener avec une oie de garde

Les ordures des campements attirent les prédateurs

Technique d'entraînement mental pour rester longtemps éveillé : par exemple s'imaginer impliqué dans une activité permanente avec un ami ou ennemi imaginaire. Mais cela présente un risque : que ce fantasme en boucle génère un horla

laïus sur mon antispécisme (ie je ne cautionne pas les scènes de chasse perpétrées par mes figurants)

en cas de famine, on mange de l'écorce, de la terre, des limaces, des chapeaux bouillis, on tue les enfants trop faibles qui sont d'inutiles bouches à nourrir, déterre les cadavres pour les manger

le fait de vivre et marcher en extérieur, on est toujours très fatigué. Dès qu'on se pose au chaud, on s'endort

les outils doivent être comme des massues : plus c'est simple et mieux ça marche

il faut savoir où est le matériel dans son sac : le temps pour s'en saisir est crucial

une scie est plus légère et plus pratique qu'un hache

avoir les éléments les plus précieux en double : un sur soi et un dans sac (couteau, bracelet de cordes)

certains portent un bandeau sur un œil pour l'accoutumer à l'obscurité. Ils peuvent ainsi progresser dans la forêt en pleine nuit.

récupérer l'eau de pluie, installer des jardins dans les ruines, apprendre à faire des conserves, des saumures, des salaisons

Survivaliste parano vs survivaliste collectif et toutes les nuances entre

Dormir au calme est tellement une gageure que certains maltraitent les occupants d'un lieu, juste parce qu'ils trouvent que c'est trop calme et qu'ils veulent rétablir ce qui est devenu une normalité

qui chasse deux lièvres à la fois n'en capture que l'ombre

Un point sur le véganisme et la B12 à Millevaux

Boire de la sève car les racines filtrent les toxines

Pour échapper à un feu, se bricoler une cagoule imbibée d'eau

art du déplacement et du combat arboricole

pour éviter perte de chaleur en dormant, se construire un appentis de bois au dessus de sa tete (protege aussi de la pluie) et prévoir un bon tapis de sol

A partir de 45 mn en hypothermie, on peut mourir

on peut tenir trois semaines sans nourriture, trois jours sans eau : ne pas encombrer son sac avec de la bouffe

pommes de pins : alimentent le feu

faire brûler ses excréments pour limiter les traces

bois gras comme écorce de bouleau ou résine de pin sont idéaux pour allumer et entretenir un feu, de même que les fougères, champignons amadou (qui poussent sur le tronc des arbres)

pour s'essuyer les fesses : feuilles de résineux, feuille de bouillon blanc, feuille de châtaigner

boucher les trous autour de son bivouac pour éviter de se tordre une cheville la nuit

mousse pour colmater les abris de branches

Art du combat arboricole

Les valides fuient par les chemins difficiles et montants, les blessés par les chemins faciles et descendants

En cas de famine, manger de l'écorce, des fourmis

vendre ses enfants, ses proches ou soi même en tant qu'esclave, ou se faire bandit en cas de famine… l'anthropophagie est une option

En cas de famine, des testaments d'une mère à ses enfants leur expliquer comment la manger après sa mort

utiliser de l'urine de chevreuil comme leurre à la chasse

Il vaut mieux éteindre la lumière pour monter la garde

le goudron de certains arbres comme répulsif anti-mouches et vermine

brai de bouleau peut servir de colle et d'étanchéifiant

la bière est une boisson plus sûre que l'eau car sa part d'eau est préalablement bouillie

Une langue sifflée pour se parler en codé entre rôdeurs et éclaireurs

une combinaison de velocross peut faire une bonne armure légère

les casques de hockey sont une fausse bonne idée, ils ont des points de vulnérabilité et on peut les attrapper par la grille

les casques de CRS sont assez efficaces

ceux qui pensent que se laver est vecteur de maladie et ne prennent jamais de bain

des biodigesteurs pour produire du biogaz énergétique

Un gilet airbag qui se gonfle en cas de chute et de choc

le soleil peut servir de boussole, mais cela implique souvent une dangereuse escalade dans les arbres

mettre des pierres autour du feu pour l'empêcher de se propager

ne pas camper dans une vallée à cause des risques de crue

construire abri en triangle pour se protéger de la pluie

pour purifier l'eau, fabriquer un filtre avec housse de sac de couchage et une branche de pin (le xylène filtre les impuretés)

certains arbustes dégagent une fumée toxique s'ils sont mis dans le feu

les braises d'un feu sont une redoutable arme improvisée

Il faut limiter toute empathie envers les inconnus

pour monter la garde efficacement, se ménager un inconfort

Un garde qui parle ou qui bouge, c'est un garde repéré, un garde qui fait plus d'un quart perd en efficacité

Ce guide de survie vous permettra peut-être de survivre un jour de plus, mais ne vous attendez pas au Graal, les meilleurs ne révèlent pas leurs trucs

Des fois, les plus aptes à la survie se font dézinguer en premier : le destin est parfois cruel, souvent stupide.

Couper les aliments dans la main avec son couteau

Quand vous êtes dans la dèche à ce point, vous en voulez à la terre entière, parce que forcément ceux qui ne sont pas dans la dèche comme vous, c'est qu'ils vous ont bien baisé. Bien profond.

le pain est très laborieusement fait selon des techniques ancestrales mais il peut être très nourrissant

Une grosse pierre enveloppée dans un linge fait une arme mortelle

Ne s'attacher à personne. Toutes les relations humaines sont interchangeables

Celui qui bouffe les orteils des autres pendant la nuit pour vérifier qu'ils sont vivants

les survivalistes ne jouent jamais, comme les animaux sauvages qui s'arrêtent de jouer à l'âge adulte, trop absorbés par la survie

Ceux qui défigurent les enfants pour leur éviter les prédateurs sexuels

Les chocs septiques liés aux placebo (avec le placebo, on dit au corps qu'il peut cesser de combattre le mal, on se relève du lit, se pensant de nouveau en forme, et comme le corps cesse de se défendre, on peut en mourir par la suite)

Symptômes de la faim : infections métaboliques, lésions musculaires, chute des fonctions immunitaires puis mort

Objet inconnu, touche à ton cul ! (diction survivaliste qui interdit de toucher à des objets non identifiés)

Pour fumer une cigarette, toujours la cacher derrière ses paumes

Avec des guns t'as de la bouffe, alors qu'avec de la bouffe, t'as pas de gun

Les gens chiquent pour oublier la faim

Des pièges avec des branches tendues garnies d'épieux

Des pièges avec des arbustes taillés en pointe

Ce qu'il reste de l'humanité devrait s'employer à préserver ce qui reste de notre humanité

Aller aux toilettes par binôme

En cas de famine, ceux qui mâchonnent leur harnais de chevaux pendant des heures et boivent leur propre urine

Un cheval rend son porteur trop voyant, et il est très vulnérable, un simple coup de canif peut le mettre hors d'usage

ce sont les plus faibles qui tirent les chariots, les guerriers réservent leurs forces et leur mobilité à tout éventuel assaut

L'hiver, très rigoureux dans le Maine, il ne laissait aucune trace dans la neige et n'a jamais fait un feu, de peur d'être repéré par la fumée, quitte à se relever plusieurs fois par nuit pour marcher et éviter la mort par le froid.

Privilégier le canoë, pour ne pas laisser de traces

Il faut être comme un chien enragé : trop fou pour qu'on l'attaque

Du chaume sec pour faire démarrer les feux

Fosse à ours avec pieux de bois taillés et durcis au feu

Le membre du groupe chargé de faire du feu passe trois jours à l'allumer, du coup tout le monde le déteste, alors pour se venger il éteint le feu.

Mon seul ami : un bonhomme-patate cheveux

Soupçonnés de piller les réserves, les gros sont parfois les boucs émissaires

Boire toujours son eau allongée d'alcool pour limiter les risques d'infection

Augmentation de l'entraide pendant les situations de crise

Marcher pieds nus ou avec des mocassins de toile de jute pour ne pas faire de bruit dans la forêt

Les enfants sont utilisés (de gré ou de force) pour pister et prendre en filature dans la forêt car ils font peu de bruits et peuvent se cacher facilement.

Les enfants traumatisés se comportent comme des adultes

Si le bois est trop chétif ou trop clair, on voit flotter la fumée au dessus des arbres. Si on ne prend pas la peine de le bien dissimuler, la trace noire du feu trahit notre passage. Allumer un feu est donc très dangereux quand on est chassé par des humains, mais face à l'environnement, allumer un feu peut faire la différence entre la vie et la mort.

Le PQ comme monnaie

Petite discussion autour de Millevaux et de sa pratique du feu. Comment font les habitants de cet enfer forestier pour allumer du feu ? Est-ce qu'ils utilisent des briquets ou des allumettes vestiges de l'âge d'or ou bien des techniques plus primitives comme la percussion ou la friction ? :) Thomas MunierAujourd'hui à 09:09 En fait, tu vas tout trouver, dépendamment de comment tu doses la présence de reliques. En théorie, les briquets modernes peuvent être vite à sec d'essence, mais si tu as un petit jerrican, tu peux refaire le plein, et pourquoi pas utiliser des carburants alternatifs à base d'alcool de patates. On peut imaginer que certains briquets soient devenus des objets mémoriels ou des objets magiques,

type un vieux zippo rouillé ayant appartenu à une dangereuse pyromane et qui porte encore la passion du feu, et donne envie de se faire des brûlures rituelles. On peut envisager que les mieux équipés aient des briquets de survivalistes type Stillfire, mais on va aussi retrouver les bonnes vieilles techniques primitives, bien sûr, peut-être assortis de rituels d'adoration du feu. On peut même aller jusqu'à des scénarios type guerre du feu, avec une prêtresse du feu qui transporte et entretient les braises destinées à alimenter et régénérer des feux : une de mes parties d'Inflorenza les plus poignantes était basée là-dessus : http://www.terresetranges.net/forums/viewtopic.php?pid=12189#p12189

Un signe discret employé par les femmes pour signaler qu'elles sont victimes de violence et ont besoin d'aide : main levée, le pouce se referme sur la paume, puis le poing se ferme

Mendicité et petits boulots. « Bonjour tout est lié je suis dans le mal je suis dans le besoin si vous avez de la pitié pouvez vous me permettre de vous rendre un service en échange d'un peu de nourriture ou de matériel s il vous plaît »

Les affamés vont jusqu'à manger des os, d'où monte une odeur nauséabonde de vieux sang

Il n'est pas rare de voir des travailleurs avec des bébés dans le dos.

Les gens sont parés de memento mori

Celui qui utilise une main de poupée pour boucher sa kalach en temps de hors combat

Par peur de perdre ses proches, on s'interdit de les aimer

Les snipers visent le torse et non la tête

Des snipers survivalistes avec une discipline de fer du corps et du mental, chargés de 50 kgs de matériel, avec une très solide connaissance du terrain, en binôme avec un spotter

La mission principale du sniper est d'informer des mouvements de l'ennemi

Fourches, faux, faucilles, fléaux et serpes sont des outils agricoles qui font d'excellentes armes

la trousse de secours minimaliste : un sac échange de quelques litres, contenant couverture de survie (qu'on peut chauffer avec une bougie), un poncho, du PQ (qui permet de nettoyer des plaies), des serres-cables pour attacher des choses et faire des garrots, une lampe frontale, une lampe stylo, une attelle toute prête, une cordelette, une corde, une bougie, et bien sûr un couteau

En cas de plaie, laisser couler un peu puis nettoyer avec du PQ

Il nefaut pas donner de l'alcool à un blessé car ça refroidit le corps

Celui qui est riche est une proie

Gonfler des gros sacs poubelles, les nouer avec du ruban adhésif pour flotter sur une rivière

pour ne laisser aucune trace, pas même une brindille cassée ou une herbe aplatie, il se déplaçait en sautant de rocher en branche d'arbre, en une sorte de "marelle" invisible.

GASTRONOMIE

Faire guide gastronomie Millevaux

tourte aux vers blancs

scénario à Rungis

Millevaux dans ton ventre

infusion de chou

l’escargot, un mets de famine prisé

Je ne mange pas de chair humaine, ça me donne des gaz

HOMMES

Le plus dur, c'est pas la forêt, les dangers ou les horlas. Le plus dur, c'est de voir que la mort est partout et qu'il est vain d'aimer.

Nous ne sommes pas des marginaux. Nous sommes les explorateurs et les gardiens des frontières. Nous avons tout abandonné pour votre survie.

rencontrer un homme nu en pleine forêt, qui vous réclame une ressource

Dans un monde post-apocalyptique, les pires salauds sont les parents

Faire une liste des noms de personnes & localités possibles (spé. Terres Franques ?)
"Métiers à Mx :
Chasseur
Guide
Chasseur de reliques
Chasseur de chimères
Médicastre
Artisan
Coureur
Grimpeur"

L'être humain doit-il disparaître ?

soigner les entrées des PNJ (apparaît d'un coup, tombe d'un arbre, était planqué dans un buisson, crie en se prenant le pied dans un piège à loup...)

"Extrait de : Mission interministérielle de vigilance et de lutte contre les dérives sectaires

Rapport au Premier ministre

2010

Le groupe Ramtha

Cette mouvance a été créée par Judy Zebra Knight aux États-Unis à la fin des années 1970. Structure issue de cette mouvance, l'École de la sagesse de Ramtha (traduction de Ramtha's School of Enlightenment ou RSE), désignée également par le titre École originelle de la conscience & énergie, a quant à elle été fondée en 1988 par la même personne.

Cette Américaine prétend « converser avec Ramtha, guerrier lémurien ayant libéré son peuple de la tyrannie des Atlantes il y a trente-cinq mille ans. [...]

L'inscription aux retraites et autres formes d'enseignement est effectuée sur la base d'un engagement écrit, cosigné par les deux parties, dans lequel il est stipulé que Ramtha emploie des méthodes interactives qui comportent un risque de blessures pour les participants ». Ce même document précise que « les participants assument personnellement les risques de blessures occasionnées lors du "Champ", du "Tank" et de toute autre activité... à laquelle ils vont participer à l'école».

L'affirmation contenue dans le document d'engagement (conditions de participation) mentionne par ailleurs que « des accidents peuvent se produire dus à votre négligence ou même à celle des personnes qui encadrent ces disciplines » 101.

Des stages sont également proposés à des mineurs. Des prospectus ont fait notamment état en janvier 2010 de l'ouverture de stages en France à des mineurs âgés de six à dix-neuf ans, avec possibilité de bénéficier d'un tarif préférentiel.

Surtout, le mouvement fait référence à l'idée d'une fin du monde et à l'avènement d'une ère nouvelle. Il incite même ses membres à s'y préparer au mieux en constituant des réserves de nourriture ou en entreprenant la construction de galeries souterraines et de bunkers... L'implantation récente de plusieurs membres de ce groupe sur des sites particulièrement isolés des Pyrénées-orientales fait ainsi l'objet d'une attention soutenue de la part des pouvoirs publics."

La Asunción Roja, une organisation éco-terroriste qui recherche des souches de Lichen Rouge dans le but d'en répandre dans les lieux de haute technologie en Al-Milval, tels que le Centre Espoir et Little Ho Chi Minh Ville
les ermites

Des enfants qui se comportent comme des adultes, des adultes qui se comportent comme des enfants

Si Dieu n'existe pas, alors tout est permis

la frustration sexuelle, des ouvrages porno reliques aux prédateurs sexuels qui organisent de véritables traques avec des meutes de chiens renifleurs de chair

tout ce que les gens veulent, c'est un peu d'humanité

Il n'est pas rare de croiser un forestier qui en porte un plus faible sur son dos

On peut trouver des cabanes en plein coeur de la forêt, celle des brigands, des maquisards, des fugitifs, des ermites, des sorciers, des chamanes, des horsains, des parias, des exilés et des fous

Des marginaux assumés, lassés de la bêtise et de la méchanceté des sédentaires, et qui se barrent au premier prétexte, qui se barrent ensemble dans une solidarité de parias

Un père qui élève son fils comme une machine à tuer dans le but de le protéger

Un tueur qui prend ses victimes en photo pour leur rendre hommage

Aristote, un personnage qui prétend s'intéresser à tous les domaines mais est un charlatan dans tous

Des bonnes âmes qui recueillent des enfants abandonnés. Le problème, c'est que quand ces enfants ont été abandonnés, c'était parfois pour de bonnes raisons...

Ceux qui fouaillent l'humus à la recherche de nourriture et de déchets à recycler

ceux qui élèvent des enfants et réclament ensuite le droit à les manger et les élèvent dans cette idée sur le principe du don / contredon

clochards obsédés sexuels, misère sexuelle

Masque d'infamie (en fer) que doivent porter les criminels et brigands

Des enfants brigands, tire-laine et assassins

La caste des guides de forêts, une caste assez puissante dont les membres suivent un apprentissage très dur et se font payer très chèrement

Des couples qui vivent ensemble non pas par amour (ils ne se touchent pas) mais pour élever un orphelin

Des parents abandonnent leurs enfants pour aller mendier en ville

Des gens qui passent dans les rues avec des baquets de fumure humaine

Des mégotiers qui récoltent les mégots pour refaire des cigarettes et revendre le tabac trop abîmé comme insecticide

Ceux qui souffrant de la solitude se font des amis imaginaires en cailloux et en arbustes

des croquemitaines qui s'en prennent aux autres et d'autres qui les protègent (à leur manière) contre certains adultes abusifs

Des tueurs à gage au service des grands propriétaires forestiers, qui tuent les natifs et les squatteurs qui ne veulent pas se soumettre. Ils prélèvent des oreilles pour prouver leur forfait et toucher leur prime, parfois ils tuent un nomade au hasard, chaque oreille c'est quelques caps de plus.

Des ermites placent des cloches ou des carillons dans les branches et les sonnent pour signaler la présence de Dieu jusque dans les coins les plus reculés de la forêt

Homme des jeux : il parcourt la forêt proposer contre quelque obole des parties de palets, de tric-trac, de cartes ou de tarot. Il peut même lire le tarot du passé.

Rétameur de casseroles, raccomodeur de faïence ou de dentelle, rémouleurs

Les vagabonds qui sortent du bois pour vendre des marrons chauds aux enfants

Ceux qui volent de bouffe et des médocs aux comités humanitaires

Un coureur des bois qui a toujours un livre sur lui

Un hospitalier qui rassemble les malades pour les rapprocher de Dieu et s'offrir une place au ciel, il ne veut ni les soigner ni atténuer leurs souffrances

Des pélerins exercés à la canne de combat peuvent tuer leur agresseur

Ceux qui sonnent une cloche au milieu de la forêt pour attirer les imprudents

Les gentlemen, dandy vieux jeu ou élégants résistants dotés de valeurs nobles

Un enfant sans défense en pleine forêt avec un sac plein d'or

Des tueurs à gage au service des grands propriétaires forestiers, qui tuent les natifs et les squatteurs qui ne veulent pas se soumettre. Ils prélèvent des oreilles pour prouver leur forfait et toucher leur prime, parfois ils tuent un nomade au hasard, chaque oreille c'est quelques caps de plus.

Des ermites placent des cloches ou des carillons dans les branches et les sonnent pour signaler la présence de Dieu jusque dans les coins les plus reculés de la forêt

Homme des jeux : il parcourt la forêt proposer contre quelque obole des parties de palets, de tric-trac, de cartes ou de tarot. Il peut même lire le tarot du passé.

COMMUNAUTÉS

Guide de construction de communauté : reprendre celui de Marchebranche
"Liste de noms de lieux :

Culoup
Fosse au brigand
Loupendu
Sanglefosse
Le trou au vorgne
Etc...

Clochemerle
Villeveule / villeveuve
Ventrachou
Racagne
Ronceloup
Crocenjambe

Entrée de village avec têtes de cochons accrochées à des poutres

J'ai cru trouver refuge dans cette cité. Las ! Perdu dans la pierre et le bois mort, parmi les prédateurs humains. La ville reste une forêt.

Des battues pour retrouver des corps

Méfie toi comme de la peste de ceux qui se soucient du bien commun.

Il y a beaucoup d'enfants sauvages élevés par des animaux ou qui ont grandi tous seuls

Un marché où on trouve des esclaves et des humains de toutes tailles rôtis à la broche

scientistes et obscurantistes

Corgne

La solidarité dans les enclaves dans les moments difficiles

des tribus sauvages où les gens vivent nus

Les enfants routiers (aussi impitoyables que les adultes mais plus difficiles à affronter)

certains chefs de communauté ou de religion se lancent dans une course effrénée au pouvoir car le pouvoir leur rappelle l'Âge d'Or

Une communauté qui nomme un trisomique comme chef parce qu'il est considéré comme sacré, mais dans les faits ce sont des autres personnes qui prennent les décisions

tribunaux populaires qui jugent les gens à l'emporte pièce pour des crimes parfois fantaisistes

des cannibales vegan

les obscurantistes vénèrent l'oubli et le recherchent

Ces gens qui embrassent la vie sauvage et fuient les communautés

Des communautés qui vivent dans des centres d'enfouissement de déchets nucléaires, pensant y être à l'abri de la forêt et comptant sur la robustesse des parois des tunnels de stockage

coopératifs vs compétitifs

Trouver une faction chrétienne liée à l'Apocalypse selon Millevaux
Aucune enclave n'est parfaite. Certaines paraissent pérennes mais se condamnent à un épuisement des ressources, un déséquilibre avec la nature ou une injustice sociale. D'autres entretiennent l'harmonie entre hommes ou avec la nature mais s'attirent la haine ou la convoitise. Toutes sont à la merci d'un caprice imprévu du climat, de l'emprise, de l'égrégore ou de la guerre (citer néanmoins des systèmes de défenses contre ces menaces)

Les primitivistes, qui vivent comme à l'âge de pierre

Rituel social : quand on rencontre un voyageur l'un des deux doit offrir de l'eau à l'autre

Un type qui gère une communauté au fond de la forêt, prétendue démocratie, mais en fait il fait vivre les autres dans la peur de l'inconnu

Les funèbres qui pensent que dieu est mort et se vêtissent en costumes de deuil et se font tatouer chaque péché sur la peau

les suisses et les extérieurs ne consomment aucun produit de Millevaux, ils ont leurs poudres, des aliments safe déshydratés, qu'ils font cuire dans de l'eau bouillie

Bruceli, le leader d'une bande de récupérateurs de métaux / dealers, un partenaliste illuminé avec de la peinture métallique sur les cheveux, et qui porte en permanence des chaines sur les chevilles et les poignets pour garder la forme, et qui vit dans un étroit domaine souterrain

En ces temps sombres, même les idéologies les plus non-violentes ont dégénéré. Des véganes qui arrachent les dents des viandards pour qu'ils ne puissent plus manger de viande (du moins facilement)

Des insultes de gitans qui ont fait florès comme : « Je vais te mourir ! »

Poings nus, coups de coude peuvent être mortels. L'art de la boxe gitane

Le prêtre des loubards

des maisons de pierre construites entre les racines émergentes des arbres géants

Voler du bois est passible de mort

Des enfants écorcheurs au volant de jeep surboostées

Quand une caravane arrive dans une enclave, on entonne des cris de joie d'être arrivé à bon port en un seul morceau.

les notables utilisent une ortographe d'apparat

Une émeute de paysans

Parlementer : parlémentir

Les langues sont très différentes d'une contrée à l'autre

Les préceptes du pacifisme violent

Rituel de duel judiciaire. Duel de justice : les vêtements sont cousus sur le corps pour qu'on ne puisse plus cacher des choses. On est convoqués à un duel judiciaire des semaines en avance, si bien qu'on a le temps de se payer les services d'un maître d'armes

Des nomades qui se promènent avec une grosse cage drapée, imbibée d'une odeur fauve pour faire croire aux hommes et aux bêtes qu'ils transportent un dangereux horla
Les gardes, protecteurs et miliciens (et même les brigands) ne sont pas tous engagés à la morts, surcompétents ou courageux : beaucoup sont sous-équipés et sous-formés, ils agissent en ayant les chocottes même quand ils ont des armes à feu : ils ont d'ailleurs souvent peu de munitions et économisent, voire n'ont que des armes vides. Certains utilisent des épouvantails (ou des cadavres), des sons ou des jeux d'ombres et de lumière pour faire croire qu'ils sont plus nombreux qu'ils ne sont.

tabous et crimepensée

Les raveurs : poser du son pour oublier la fin du monde

Il y a en permanence un guetteur sur le plus haut arbre de l'enclave, prêt à sonner le tocsin

Chaque corps de métier a pour obligation de former une autre personne, en cas de malheur

Les gilets jaunes sont devenus une religion

Intendant de campement ou d'enclave, un poste-clé, un poste de pouvoir

Des trafiquants d'armes planqués dans des convois humanitaires. De la question si donner des armes aux opprimés est pas plus utile que de leur donner de la bouffe et des médocs

Dans chaque situation de crise, il y a quelqu'un qui y voit une opportunité

La broyeuse à branches comme instrument d'éxécution

Les Elvis de l'Apocalypse

le féminisme à millevaux

Communautés libertariennes

Des tortionnaires normaux qui ne font qu'obéir aux ordres

Des squats flottants de punks des rivières

Les humains sont esclaves de leurs pulsions et le vernis civilisationnel ne tient pas longtemps

Les nobles sur leurs palanquins et leurs moustiquaires

L'obsession de l'hygiène, signe de la radicalisation

les catholoques, sobriquet des catholiques

Pour prouver qu'il ira jusqu'au bout, un expiatiste doit commencer par tuer ses proches

Les hérésies orphelines, ceux qui sont les derniers à croire en une chose

chez les brutalistes, on fait baiser la pointe de l'épée aux nouveaux-nés avant même de leur donner le sein, pour les marquer sous le signe de l'endurcissement

les prêtres guerilleros tout bottés et harnachés qui font la messe avec les pistolets posés sur l'autel

COUTUMES

Saindoux, priez pour nous

Le jeu de la mûle : chacun son tour dit un objet à emporter pour un voyage en forêt. Le premier qui dit un objet qui semble inutile à l'autre a perdu.

MATÉRIEL

Troc : la plupart des gens n'ont aucune idée de la valeur en caps d'un objet ou d'un service.

L'égrégore justifie l'existence de reliques en état de marche

une tente quechua deux secondes

""la pénurie crée du jeu""

on liste ici tous les équipements spéciaux qui ne sont pas dans le guide du joueur (notamment les reliques merveilleuses, les items magiques)."

"Matériel (compléter avec les listes de matos des Épines de la Rose)

Ration :
tubercules divers
têtes de lottes
cuisseau de Sanglicorne
Yeux de poulpe des Lochs
goulasch de vermine
têtes de lapins
brandade de merluillon noir
ragondins en salaison
cuissot de chevreugne
larves grillées
gigot de chacal

Boisson :
1 bouteille de Old Scottish Whisky (plus de 200 ans d'âge...)
bouillie de poisson
1 gourde d'eau
tonnelet de bière de lichen rouge
bouteille de charançon sec

Fringues :
cape de camouflage
tenue d'apparat
tenue en cuir avec poches à double fond
Manteau de fourrure
casque à cornes d'auroch
1 t-shirt de Cannibal Corpse
1 casque orné d'un guidon de vélo
1 magnifique kilt (avec rien dessous)
1 robe blanche

Armes :
parcmètre à pointes

Matos :

jumelles d'opéra
vieux taser
fausses bagues avec armoiries
Corne à boire
un carnet Hello Kitty pour noter des choses importantes
1 crayon fuseau
1 dentier (pour les grandes occasions)

1 lampe-torche
1 cornemuse (ne sait pas y jouer mais personne ne s'est risqué à lui faire la remarque)
1 sac de couchage en cuir
1 silex
une torque
6 boules de pétanque (et pas de cochonnet)
boîte de larves sarcovores : boîte aérée contenant des larves qui désinfectent les plaies, évitant les risques de septicémie et de gangrène
Sève de sapin-goule : sève filtrée à s'étaler sur le corps, permet d'ignorer la douleur liée aux blessures
1 rameau de guy
1 collier portant l'oeil de la Caste des Veilleurs
1 vilebrequin sacré
1 vieille peluche de Teletubix, divinité du foyer
barque
tente
briquet en amadou
pièges à collets
piège à loup
bandages
herbes médicinales
un poster de Dalida
ventilo à pile
un exemplaire du Journal de Mickey
idée matériel : sac à sapin + sapin désodorisant"

un elfe de maison qui est en fait un ordi. "c'est l'elfe qui me l'a dit"

Une machine à épurer l’urine

Un grammophone portatif : lit de tous petits vinyles avec un son pourri, fonctionne avec une manivelle qui fait office de dynamo, pas besoin d’électricité

un câble de retenue pour escalader les arbres

une trique électrique qui fait vomir

colle de bouleau

une bouteille d’acide

des lingettes pour bébé

une brosse à dents

Une armure faite avec des morceaux de voiture

des rations sous vide à réhydrater

un masque antiparticules

de la bande velpeau

un poncho

un thermos

un gobelet en fer

pull en laine (même mouillé, la laine garde la chaleur, résiste mieux au feu que la polaire)

spiruline (complément alimentaire)

carnet de morse

livres sur les plantes et champi comestibles et toxiques

paille de fer pour polir des surfaces et créer des miroirs (pour aveugler ou embrasser une touffe d'amadou)

Un réchaud fabriqué avec une canette percée

un hameçon fait avec une capsule de canette

une lanterne (porte-bougie) à volets avec une cannette

"Le firesteel est une barre de ferrocérium produisant une gerbe d'étincelle lorsqu'il est gratté. Développé par le ministère de la défense suédois, il est fabriqué, entre autres, par la société Light My Fire. Les étincelles produites s'élèvent à une température voisine de 3 000 °C, ce qui permet d'enflammer divers matériaux tels que le coton, le bois gras et des herbes sèches, afin d'allumer un feu de camp.
Le firesteel est apprécié pour sa durée de vie et sa robustesse (aucune pièce mécanique)."

une meule ou un affuteur, une trousse de secours, carnet et crayon

une lampe frontale

briquet, alumettes, allume-feus

du fil de fer

un pisse-debout

un casque à cannettes

L'arme à feu-relique la plus résistante, la plus prisée des survivalistes, c'est le fusil Mauser de la première guerre mondiale. D'un design simple et intelligent, il est littéralement increvable. On en retrouve parfois dans des coulées de béton qu'ils ont servi à armer. Six mois dans l'acide et l'arme est de nouveau parfaitement opérationnelle. Le fusil est adapté à plusieurs calibres (si on met un mauvais calibre, l'arme tire quand même ou alors la balle est éjectée sans risque d'explosion, au pire, le canon est endommagé), les canons sont interchangeables pour accueillir plusieurs types de calibre, le design des pièces permet d'éjecter les balles défectueuses et dévie les backfire et les gaz brûlants, il tire à 400 m. Certes, face à une kalashnikov, il vaut mieux tirer en premier ou de loin (la kalash a une portée de 200 m)

Interdire l'objet générique « kit de survie »

une claie de portage

Véhicule : Moto tous-terrains Trail Breaker, une autonomie de 9 heures avec un plein de 11 L, peut gravir n'importe quelle pente (à la vitesse vénérable de 0,8 km/h), deux roues motrices avec des jantes pleines (qui lui donnent des airs de roues de tracteur) qui peuvent contenir de l'essence, et comme l'essence est plus léger que l'eau, les roues peuvent flotter, donc on peut traverser une rivière en portant sa moto

armure : tenue de hockeyeur

Une 2CV camionnette tous terrains

véhicule de survie avec des barres métalliques qui protègent tous les points d'entrée, trappe au plafond pour sortir avec une arme

filtreur à eau

Une robe en sabots de cervidés

os de chouette pour coudre

le gaz des réchauds gèle en cas de très grand froid

couteau croche pour sculpter le bois

Une bougie dans une boîte étanche, kit de purification d'eau, bouilloire

kit cordes et clous pour monter une bâche en tente

huile, résine ou graisse (peut servir d'allume-feu)

alcool de bois

un nécessaire d'escalade (harnais, mousquetons, pitons), l'équipement ultime pour la survie en forêt

des flèches de chasse (pointes)

Une combinaison anti chiens

Des objets d'art faits avec des cannettes d'alu

Cache-oeil pour s'entraîner à voir dans le noir

Mine chinoise : Tube de bambou avec balle de fusil d'assaut, qui te traverse la jambe quand tu marche dessus, difficile à tracer avec les détecteurs de mine

Un piège photographique

Trousse de survie : couteau, poinçon, pointe de lance, burin, filin

éviter les vêtements en coton qui ne sèchent jamais, préférer laine et nylon

herbe à feu pour alimenter le feu

Bissac

Jeton de caddie comme monnaie

Kit préhistorique silex marcassite amadou ou crotte séchée ; il faut 15 mn pour allumer un feu

Matériel : hotte en osier sur le dos

Une épée-fusil

Arc à feu : Il faut penser à protéger les cordes d'arc de la pluie

Un pistolet-clef

Un pistolet-briquet

Un étui de cigarettes réalisé au stylo et crayons de couleur, tentant de singer une marque de l'âge d'or

Des hautbois faits d'écorce enroulée

Un pistolet d'abattage à poinçon.

les wampus, manteaux de végétaux tressés

la bricole, une petite catapulte à propulsion humaine qui permet de lancer des petits projectiles de quelques kilos capables de faire de grands dégâts et notamment d'exploser des têtes

Des prothèses en légo

Bouclier blindé de SWAT

Une disquette d'un jeu vidéo pourri des années 90 d'une valeur inestimable

briquet à silex

un happeau ou une corne pour imiter le brame du cerf (permet de faire trois raires, qui sont les différentes sortes de brame : - le raire de présence
- le raire de poursuite
- le raire de langueur.)

Jésus Cuit tout bouillant !

Sniffer de la colle à bois

Des brigands fameux qui vendent leurs service comme fossoyeurs:)

Des tournois de gifles dans les tavernes. Règle du jeu : chacun son tour, le concurrent donne une gifle à l'autre, il faut que ça soit avec la paume et que ça frappe la joue (pas l'oeil ou l'oreille). Celui qui reçoit doit se tenir à la table et ne doit pas esquiver la gifle. Celui qui lâche la table quand c'est son tour de recevoir une gifle ou qui tombe KO a perdu.

un couvercle de machine à laver en guise de bouclier

Un tabouret pliant

Des pantalons trop petits, les fermetures tenues par des épingles à nourrice

Piano à pouce utiliser par les veilleurs de nuit pour pas s'endormir

Une cape faite avec les barbes de ses ennemis

Artefact : un found footage

Le détecteur de métaux, accessoire indispensable du chasseur de reliques

un lance-pierres ultra-moderne qui permet des tirs très puissants

les fins de millevaux : deuxième attaque de missile alexandre II

La fin de Millevaux, c'est la disparition de tout artefact humain, puis de l'humain, puis de la mémoire de l'humain, dans ce sens ou dans l'autre

la principale tension à millevaux est à qu'à ce stade, si on peut espérer que les choses s'améliorent, il y a de fortes chances qu'elles empirent